**1. Simulador de Combustível**

**Descrição:** Crie uma função que peça ao usuário o tipo de combustível (1 - Gasolina, 2 - Álcool, 3 - Diesel). Depois, peça a quantidade de litros abastecidos e calcule o total com base nos preços:

* Gasolina = R$ 5.59
* Álcool = R$ 4.39
* Diesel = R$ 5.99

Use if/elif/else e mostre o valor total.

**2. Cadastro de Nome com Contador**

**Descrição:** Faça uma função que peça nomes de alunos e os armazene. O laço só deve parar quando o usuário digitar "sair". No final, exiba todos os nomes e quantos foram cadastrados.

Dica: Simule o do...while com while True + break.

**3. Verificador de Números Primos**

**Descrição:** Crie uma função que peça um número e verifique se ele é primo. O processo deve se repetir até que o usuário digite 0. Use for e if.

**4. Sistema de Notas com Loop e Média Geral**

**Descrição:** Em uma função, peça as notas de 5 alunos e calcule:

* A média individual
* A média geral da turma
* A quantidade de alunos aprovados (média ≥ 7)

Use for e if.

**5. Relógio Digital (Contagem Simulada)**

**Descrição:** Crie uma função que simule a contagem de um relógio até um determinado número de horas (ex: 2h → conta até 01:59:59). Use laços for aninhados para horas, minutos e segundos.

**6. Menu de Operações Matemáticas (com while)**

**Descrição:** Mostre um menu com 4 opções: Somar, Subtrair, Multiplicar, Dividir. Use while True para repetir até que o usuário escolha “Sair”. Cada opção chama uma função separada.

**7. Cadastro de Senha com Confirmação**

**Descrição:** Crie uma função que peça uma senha e depois peça confirmação. Se as senhas não baterem, repita até acertar. Mostre "Senha criada com sucesso" no final.

**8. Gerador de Tabuadas Personalizadas**

**Descrição:** O usuário digita um número e o programa gera a tabuada dele de 1 a 10. Em seguida, pergunta se quer fazer novamente. Se "sim", repete (use while True). Se "não", finaliza.

**9. Jogo de Adivinhação com Tentativas Limitadas**

**Descrição:** Crie um número secreto (fixo ou aleatório entre 1 e 10). O usuário tem 3 tentativas para adivinhar. Após cada tentativa, mostre dicas:

* “Maior” ou “Menor”
* Ao acertar, exibe “Parabéns!”
* Ao errar 3 vezes, “Suas chances acabaram!”

**10. Analisador de Caracteres em Palavras**

**Descrição:** Peça 3 palavras ao usuário. Para cada palavra:

* Conte o número de vogais
* Conte o número de consoantes
* Conte os espaços (se houver)

Mostre os dados de cada palavra separadamente usando for e if.